JAPAN FURY

SAMPA 10 ANOS

DRAGON BALL-Z

TURMA DO BARULHO

PATRULHA ESTELAR

A PRINCESA E O CAVALEIRO

RPG

SUPER-PROMOÇÃO
FLASHSTAR
GANHE
20 FITAS DE VÍDEO

A INVASÃO DO MANGÁ

CAVALEIROS DO ZODÍACO

SENSACIONAL

Participe deste sorteio alucinante da sua **JAPAN FURY!**
Estaremos premiando apenas os nossos leitores. São VINTE FITAS DE VÍDEO do sensacional desenho animado "Meu Amigo Totoro", dirigido pelo mestre da animação japonesa Hayo Miazaki. Você poderá ver em casa, com todo o conforto, os mais belos momentos de emoção, ternura e fantasia como só ele pode oferecer. Aquela animação fantástica, já pensou que legal?
Para participar, basta responder a pergunta no cupom e preencher os dados direitinho e com letra que um ser humano entenda e mandar para cá! Olha o endereço:

JAPAN FURY
Av. Senador Casemiro da Rocha, 464 - CEP 04047-000,
Mirandópolis, São Paulo, SP.

No próximo número anunciaremos o felizardo ganhador ou ganhadora.
O que você está esperando? Escreva agora mesmo!

Nome.....
.....

Endereço .....
.....

CEP ..... Cidade .....

Estado ..... Idade.....

Qual é a melhor revista sobre produção japonesa do Brasil? .....

Colaboração: FLASHSTAR H.V. - Fone: 255-9911

Fotocópias do cupom não serão aceitas

QUALÉ?

Foi no final dos anos 60 que um sujeito esquisito e de lanterna nas mãos entrou na TV brasileira, concorrendo com o barrigudo Super-Homem. Claro, era National Kid dando um passeio na torre de Tóquio. Começava a invasão japonesa no Brasil.

De lá prá cá, mais de 100 seriados de animação e live-actions (séries de pancadaria, como o N.K. ou Jaspion) japonesas pousaram em nossa casa ou locadora. Essas produções eram violentas para nossos parâmetros certinhos e caretas mas muito mais honestas que o que vinha dos States.

Com suas histórias, sua direção de arte inovadoras e especialmente com personagens cativantes e carismáticos, qualquer série japonesa ganhou um público fiel e saudosista.

O **JAPAN FURY** pretende reunir o que nunca houve no Brasil: ilustrações sobre animações japoneses e informação. Queremos ser um referencial para que você, leitor e leitora, alce vôo nas asas de acetato deste país que é tão conhecido... Mas ao mesmo tempo tão impenetrável!

Junte-se a nós e prepare-se para encarar a fúria japonesa!

Entre no mundo do **JAPAN FURY**!

Gall Force também está aqui!

José Roberto Pereira

O QUE É QUADRINHO JAPONÊS, TIO?

Uma história em quadrinhos japonesa (ou mangá, como é chamado por alguns), é, muitas vezes, um poderoso lance de marketing que conquista o público por um longo período. E que cria uma legião de consumidores, muitas vezes eternos.

Na terra do sol nascente, os quadrinhos tem duas vias de nascimento: ou aparece nas enormes e incontáveis revistas de quadrinhos semanais/quinzenais/mensais para meninos, garotos, homens ou meninas, garotas e mulheres (pode parecer babaquice mas os quadrinhos japoneses são super-segmentados, como quase tudo naquela sociedade doida). Ou é uma armação de empresa de brinquedos com editoras de quadrinhos.

Se um(a) desenhista passa nos concursos de novos talentos de uma revista, ganha um prêmio em dinheiro e é lançado para o público. Precisa trabalhar com muita dedicação, mas com muita dedicação. Quase como um verdadeiro robô. Além de ter a obrigação de cativar o público. Senão...

As revistas de quadrinhos estão sempre sintonizadas no gosto do público, publicando exatamente aquilo que o público quer... e o que a sociedade permite. Para esse contato constante, quase todas as revistas possuem um cupom-resposta, em que o leitor diz o que acha, o que gosta e desgosta. Se muitos leitores não gostarem da

história, ela é cortada e o desenhista vai pro banco.

O sucesso do personagem dos quadrinhos lança o mesmo (e seu autor) aos píncaros da glória.

Surge uma enxurrada de merchandising incontrolável, com camisetas, brinquedos, posters, kits, salsichas, refrigerantes, cuecas, palitos achocolatados, doces de pêssego... Tudo que leva o nome do personagem é lançado. Uma coisa impressionante. E, claro, o personagem vira desenho animado e seu autor, por alguns anos, ganha a notoriedade e alguns milhares de dólares. Trocados, se comparados com o lucro que as empresas ganha ao explorar o merchandising.

Os desenhos japoneses que chegam no Brasil não precisam obedecer esse encadeamento autor+revistas em quadrinhos. Robotech e Os Cavaleiros do Zodíaco são produções bancadas pela empresa de brinquedos Bandai. Zillion é bancado por outra empresa. Patrulha Estelar começou em quadrinhos, quase que ao mesmo tempo que o lançamento do brinquedo. Honey Honey é concorrente de Candy Candy e por aí vai.

O desenhista iniciante ou entra no esquemão ou cai nos nichos de fanzineiros. Pois ali (e só ali!) ele fará o que bem entender. Ou quase, já que a censura no Japão é caninamente feroz!

O Japão está passando pela maior crise criativa de sua história. O que é muito triste pois este país possui uma centenária tradição, que vem do Teatro de Sombras até às animações experimentais.

Mas com a segmentação desmedida de seus mercados, com um mercado de quadrinhos profundamente dependente do retorno do leitor (que gera quase que obrigatoriamente os desenhos animados), com essa busca louca pelo lucro e com a censura torpe, os escritores e desenhistas não possuem alternativa. Dançam conforme a música. Todos são escravos de um sistema que se alimenta de seu refugo.

Por isso, fique de olho para não cair na primeira armação japonesa que seduzir seus olhos incautos.

PATRULHA ESTELAR

O cruzador Espacial Yamato

Durante os distantes anos 80, a Rede Manchete, em sua fase experimental, transmitiu apenas para o Rio de Janeiro, um dos maiores seriados de animação japonesa de todos os tempos: **PATRULHA ESTELAR** (Uchiu Senkan Yamato ou Star Blazers ou Encouraçado Espacial Yamato).

Nesta série conta-se a saga da tripulação da Argo, uma espaçonave no mínimo curiosa: ela era o poderoso navio de guerra japonês Yamato, afundado na Segunda Guerra pelos americanos.

O autor da série, que se originou em quadrinhos, chama-se Reiji Matsumoto. Matsumoto produziu outras histórias como **Capitão Harlock e a Nave Arcadia** (disponível em vídeo no Brasil), **Queen Milenium, Galactic Express 999** e muitos outros.

Patrulha Estelar cativou e comoveu o público brasileiro graças a força de seu roteiro, ao carisma de seus personagens e até mesmo pelo fato de que alguns personagens morrem de verdade! História japonesa tem dessas, até mesmo um personagem principal pode morrer. E não fica indo e voltando durante a história, como certos pássaros de fogo americanos.

Patrulha Estelar começou em 1974 e, apesar de parecer mal animado, se comparado com o que temos hoje em dia, foi um trabalho incrível para a época.

Os cariocas foram agraciados com os 26 epi-

sódios iniciais da série. Depois, foram exibidas nacionalmente as duas outras partes da série. O Brasil ficou sem a primeira parte e como sempre, ficou faltando os quatro longa-metragens resumo.

PERSONAGENS PRINCIPAIS:

Capitão Avatar
Este personagem morre durante "Yamato 1", não aparecendo mais, claro! Mas é sempre citado por quase todos os personagens sobreviventes como exemplo de bravura, honra e boa conduta. Foi o primeiro comandante da Argo.

Derek Wildstar
É o mocinho da história e comandante da Argo.

Nova
Namorada do comandante e grande auxiliar na ponte de comando.

Sandor
Engenheiro chefe, o "Spock" da Argo. Aquele de olhar frio e duro.

Mark Venture
Piloto e navegador.

Trilena de Telezar
Misteriosa e bela semideusa, responsável pelo aviso sobre a vinda do Cometa Império. E, com o decorrer da série, torna-se paixão de Mark Venture.

Shepar
Deusa do planeta Shepar, que se apaixona por um piloto novato da Argo. Numa sequência que marcou a audiência, este piloto morre em combate, surgindo a deusa e levando sua alma!

Deslock: conquis-tador

militar altamente inteligente. Ele chegou a ser um perigoso vilão, mas mais tarde tornou-se aliado.

Príncipe Zordar: comandante do Cometa Império.

Em 1972, a revista semanal *Shonen Sunday* começou a publicar o começo das aventuras da Argo/ Yamato. Seu começo não foi um espanto mas lentamente o público gostou, passando a seguir avidamente cada história. Com o sucessão da série, Reiji Matsumoto foi "escalado" para coordenar a produção, acrescentando técnicas iné-ditas ao trabalho. A série de TV inicial agradou bas-tante mas foi só a partir do primeiro longa-metragem, exibido nos cinemas, que a série virou ultra-cult. E, por causa do longa, a série de TV ganhou a audiência mais alta da história nipônica!

Saca só o resumo:

SÉRIE VIAGEM PARA SCANDAR

Em 2199, a Terra sofre o ataque do Império Gamilon que, tendo conquistado dezenas de mundos, chegou ao

Capitão Avatar que morre na primeira série

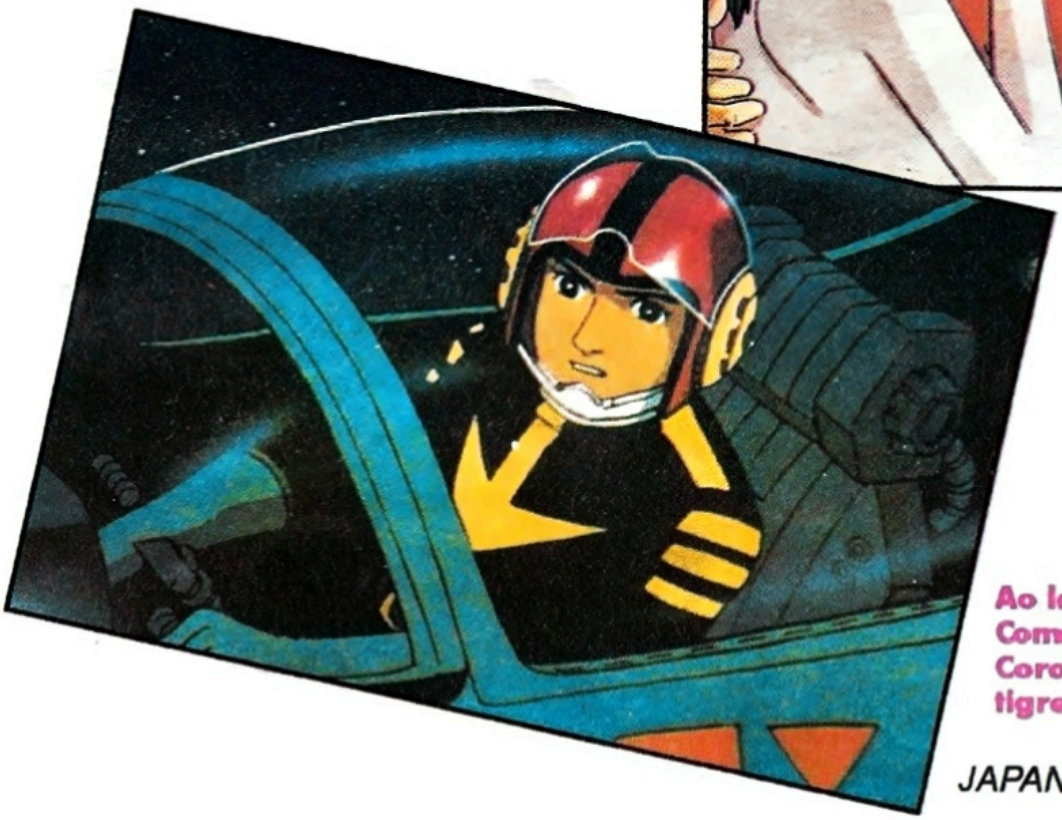
DR

nosso planetinha. A Terra estava azarada: anos antes o planeta havia sofrido um bombardeio de meteoros, que tornou a superfície inabitável. Os humanos foram prá debaixo da terra.

Numa patrulha atrapalhada, Derek Wildstar e seu amigo Mark Ventury recebem uma mensagem do distante planeta Scandar. Na mensagem, Starsha oferece o Cosmo-DNA, um elemento neutralizador de

Deusa Starsha que se casou com Alex irmão de Derek

Acima; Está cena você não viu é a lua de mel de Derek e Lola



Ao lado; o Comandante Coroy e seu tigre negro

radio-atividade. Nesta mesma patrulha, são encontrados os restos da Argo/Yamato, semi-enterrado no leito seco do outrora Oceano Pacífico. Este encouraçado é reconstrúido e transformado em nave espacial, partindo em busca do planeta de Starsha Scandar! No meio do caminho, nossos heróis enfrentam as naves do Império Gamilon e especialmente a sagacidade do General Deslock. Guiados pelo Capitão Avatar, a tripulação da Argo alcança seus objetivos. Mas o Capitão Avatar morre, vitimado por uma doença. A Terra foi salva!

A proteção da Terra nas mãos da tripulação da Argo

SÉRIE COMETA IMPÉRIO

Após a viagem para Scandar, a tripulação da nave espacial Argo está dispersa em outras naves de defesa da Terra. Todavia, surge um misterioso aviso vindo do espaço, dizendo que o Cometa Branco que está vindo em direção ao nosso planeta, representando um grande perigo.

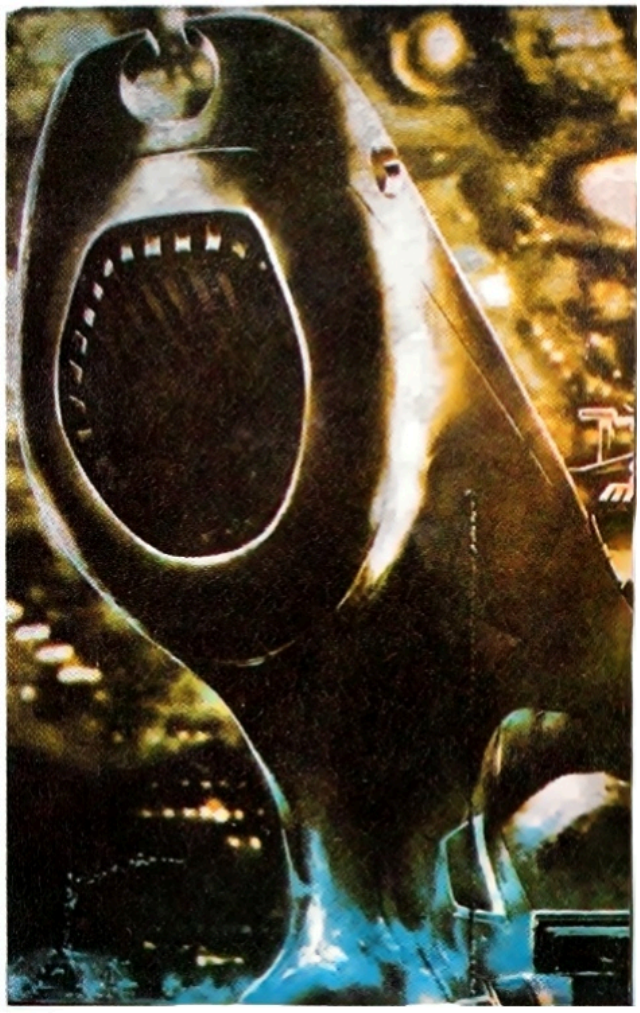
O alto comando da Terra não leva a mensagem a sério mas a tripulação da Argo sim. A nave Argo foi considerada ultrapassada e obsoleta e seria convertida em sucata! Os tripulantes da Argo se rebelando contra o Alto Comando, tomando a Argo, liderados por Derek. Assim, a Argo parte em direção do

Ano de produção: 1979.

planeta Telesar, enfrenta misteriosas naves hostis, e finalmente chegam ao planeta. Onde a deusa Trilena os recebe. A Argo descobre que seu inimigo é o Cometa Império, e voltam para a Terra. A frota terrestre foi aniquilada pelo Cometa Império. A Argo enfrenta pela última vez seu inimigo Deslock, vencendo-o. Depois de violenta batalha, em que quase toda a tripulação da Argo morre, Derek manda os sobreviventes abandonarem a nave agonizante. Num ataque suicida, a Argo é lançada contra o Cometa Império, destruindo o inimigo e sendo destruída! Era o fim da Argo? Aguarde que depois a gente volta.

Série Yamato 1 ou
A Viagem para Scandar.
26 episódios.
Ano de produção: 1974.
(inédito no Brasil).
Série Yamato 2 ou Cometa Império. 26 episódios.

Série Yamato 3 ou
A Procura da Nova Terra,
25 episódios.
Ano de produção 1981
Produtora: TOEI
- Autor, diretor, e principal roteirista: Reiji Matsumoto
- Produtor: Yoshinobu Nishizaki
- Distribuidora no Brasil: Herbert Richard.



TURMA DO BARULHO

Essa gata aí com biquini de pele de tigre é a maior sensação do Japão nos últimos tempos.

Ela se chama Lamu e apareceu pela primeira vez na revista de quadrinhos Shonen Sunday em setembro de 78. Sua série chama-se Urusei Yatsura (Turma da Estrela Urú ou, como foi conhecida no Brasil em seu lançamento em vídeo, Turma do Barulho. Que não tem nada a ver com o desenho animado exibido a pouco tempo pela Rede Record). Sua autora é a badalada Takahashi Rumiko (autora de Mezon Ikoku, Ramma 1/2 e muito mais), que começou sua carreira ganhando um concurso de novos talentos da dita revista.

A história poderia parar por aí, não fosse pela enorme quantidade de personagens que a autora despejou no colo do público.

Lamu é, na verdade, uma alien burra como uma porta, cozinha mal prá caramba, fala errado, sonha em casar e ter filhos, é a patricinha do espaço. Só é gostosa e tá mais que bão! Ela gosta muito de Ataru mas ele é um sujeito louco por outras garotas, especialmente pelas amigas de sua amásia. Daí, é só rolo! Já que Lamu é ciumenta como uma loba e dispara potentes megawatts em seu desafortunado amásio! Ataru volta e meia vira torresmo flam-

bado! E a coisa fica alucinada, ainda mais quando Ataru se junta ao multi-milionário Mendo (que faz Tio Patinhas parecer um favelado). Ou quando o primo de Lamu, Ten, cospe fogo em Ataru, ou a doce Bentei (uma alusão à deusa Benteirai, que apareceu no super-cult Lobo Solitário; Takahashi estudou na escola de desenho de Goseki Kojima, o desenhista do Lobo Solitário!) traz na garupa de sua moto espacial a delicada Yuki... Ufsss!

Urusei Yatsura é uma das histórias mais engraçadas já feitas no Japão e com a ajuda de um belo par de coxas, Lamu virou um ícone. Tanto quanto Ultraman ou Godzilla.

Lamu durou oito anos de publicação SEMANAL com uma média de 16 páginas, sendo suas histórias posteriormente publicadas em volumes mensais. Que somaram mais de trinta números! Essa garota ganhou mais de 400 episódios de desenhos para televisão, seis longa-metragens para cinema e oito desenhos animados especiais para vídeo! E não parou de fazer sucesso!

Porquê Lamu não deu certo no Brasil? Os detentores dos direitos autorais aqui da terra brasilis, preferiram investir em outros "sucessos" como Jaspion ou Changeman. Só isso.

Mas os americanos, que não são bobos nem nada, estão lançando as histórias em quadrinhos até onde o fôlego aguenta. E estão lançando toda a série de TV em vídeo (49 fitas com quatro capítulos cada, legendados). E mais os longas-metragens e especiais. Prá você, ver Lamu e suas pernocas, só importando! Com o fim da série Turma do Barulho em 1987, no mesmo ano a autora Takahashi Rumiko faz outro sucesso em quadrinhos, cinema, vídeo e especialmente vídeo-games: Ranma 1/2. Que a gente vai falar a respeito, fica frio que a gente chega lá!

DR

Em estilo japônes Lamu não decolou no Brasil

Cavaleiro de Cristal

CAVALEIROS DO ZODÍACO

E quando a gente pensava que tudo estava acabado, que não teríamos mais desenhos japoneses, não é que pintou uma novidade?

A Rede Manchete, que já havia trazido Patrulha Estelar, Don Drácula e o terrível Pirata do Espaço, apronta mais uma. Desta vêz o sucesso tem um nome: Cavaleiros do Zodíaco (Saint Seya).

Este desenho animado alcançou 11 pontos (de pico!) no Ibope, o que para a emissora é algo explêndido! E muito, muito lucrativo!

Mas o que fez o sucesso dos Cavaleiros do Zodíaco?

Tudo começou quando o desenhista Masami Kurumada publicou sua história em quadrinhos na revista semanal Shonen Jump. Na verdade, escondia-se atrás de uma "inocente" história em quadrinhos um lance de marketing de tirar o chapéu... e que serve para ensinar muito empresário brasileiro que diz que sabe tudo!

Mu de Áries

Como todo japonês adora gibi (o gibi lá do jeito deles, uns calhamaços que parecem lista telefônica), nada melhor que jogar nos quadrinhos uma história e um personagem que juntasse o que está na cabeça do público; uma fórmula conhecida: história maniqueista, um herói bonzinho mas injustiçado, lutas e pancadas, sofrimento, dor e os olhares das meninas apaixonadas e dramáticas. E, naturalmente, muita armadura, muito personagem que tem totais possibilidades de virar brinquedo.

A HISTÓRIA

A muito tempo atrás, na Grécia, a deusa Atena criou uma guarda pessoal, composta de homens corajosos, valorosos e leais. Como ela não aprovava o uso de armas pelos mortais, seus guerreiros não as usariam; eles, combinados com o poder de suas armaduras, seriam as armas!

O objetivo dessa guarda seria o de proteger a humanidade do domínio das forças do mal e auxiliar na manutenção da paz. E, pela sua condição, foram chamados de Cavaleiros!

Cada armadura teve uma característica própria, mágica, e sua força viria da constelação de onde tirou seu nome.

Houve, também, várias ordens ou classes de Cavaleiros. Cada uma dessas ordens seria determinada pelo tipo de metal que foi usado para forjar as armaduras. Dessa forma, surgiram as ordens dos Cavaleiros de Ferro, Cavaleiros de Aço, Cavaleiros de Bronze, Cavaleiros de Prata e Cavaleiros de Ouro (estes últimos também chamados de "Cavaleiros do Zodíaco" por serem doze Ca-

Pausa antes da batalha

valeiros, cada um representando um signo).

Durante um longo período, os Cavaleiros da deusa Atena cumpriram valorosamente seus objetivos, cobrindo-se de vitórias e glórias. Mas tudo tem um tempo para terminar!

Com a diminuição dos seus adoradores, a deusa Atena perdeu sua força, adoeceu e estava para morrer. Mas, antes, prometeu voltar, reencarnando em forma humana. Seus Cavaleiros, fiéis ao juramento, se retiraram para o santuário. Onde ficaram aguardando o retorno da deusa, treinando seus sucessores de maneira rigorosa, para que a força dos Cavaleiros não diminuisse. E se passaram mais de mil anos.

ATUALMENTE:

A deusa Atena reencarnou no corpo da jovem japonesa Saori.

O atual sumo-sacerdote do santuário de Atena, sabendo de seu renascimento, tentou matá-la, para evitar que esta reassumisse seu lugar de fato e de direito sobre os Cavaleiros. Este sumo-sacerdote pretende usar a força dos Cavaleiros com o intuito de dominar o mundo.

Pensando ter sido bem

sucedido, ele anuncia aos Cavaleiros a morte da deusa e assume o comando de todos eles. Assim, incita-os a "vingarem-se" no mundo pelo fracasso de sua espera.

Saori, enquanto isso, está viva e bem protegida pelo seu avô, que sabe quem ela é realmente. Ele contacta alguns Cavaleiros e candidatos a Cavaleiros para a reconhecerem.

Durante um torneio realizado após a morte de seu avô, Saori consegue reunir vários desses homens que, reconhecendo sua divindade, passam a travar uma luta sem tréguas contra o perverso sumo-sacerdote e seus asseclas. Todos querem recolocar a deusa em seu trono e trazer a paz e harmonia mais uma vez, para a humanidade.

OS HERÓIS:

São cinco os Cavaleiros heróis desta história, todos com armaduras de bronze. O primeiro deles é...

SEIYA - usa a armadura de pégaso, o mitológico cavalo alado. O cosmo (nome dado à concentração de energia proveniente da constelação da armadura, mais a força espiritual do próprio Cavaleiro) de Seiya é, de longe, o maior do grupo. Órfão desde peque-

Atena e Seiya enfrentam Poseidon, no 2°ano da série.

no, se tornou Cavaleiro para poder reencontrar sua irmã, única parente viva. Seiya vacila algumas vezes pois não tem total confiança em si mesmo. Mas, diante do sofrimento e da necessidade de seus amigos, ele se ergue e toma do poder, derrotando as dificuldades.

SHIRYU - usa a armadura do dragão. De origem chinesa, é o único do grupo que usa um escudo. Que tanto pode ser uma arma defensiva como ofensiva. Mestre em artes marciais, possui um temperamento mais equilibrado e tem uma namorada.

HYOGA - usa a armadura do cisne. Domina o gelo e a água. Seu mestre foi o Cavaleiro de Prata Cristal, que acabou matando num duelo por ele ser fiel ao sumo-sacerdote.

IKKI - usa a armadura da fênix, o pássaro de fogo que renasce das próprias cinzas. É o mais silencioso dos Cavaleiros. Sua lealdade e bravura são inquestionáveis.

SHUN - usa a armadura de andrômeda. Com suas correntes que se estendem quase que ao infinito, e que manipula como extensões de si mesmo, Shun forma em torno de si círculos que lembram a forma da galáxia de andrômeda. O adversário que penetra nestes círculos, pode se considerar miseravelmente derrotado.

QUEM É O AUTOR DOS CAVALEIROS DO ZOADÍCO?

Masami Kurumada tem muitas histórias em quadrinhos publicadas no Japão.

De 1978 até 1983 ele trabalhou na revista Shonen Jump com a história Ring Ni Kakero, que conta as aventuras de um garoto que quer ser campeão mundial de box, classe peso-pena.

Em 1982, numa parceria de Kuruma Tamachi, ao mesmo tempo que fazia o Ring Ni Kakero, Masami Kurumada fez, por pouco mais de um ano, Fuuma no Kojiso. Nesta história, enfoca-se as lutas entre gangues de

colegiais, com um pouco de magia.

Cavaleiros do Zodíaco foi seu maior sucesso, durando de 1984 até 1989. Kurumada produziu 26 volumes de quadrinhos com cerca de 200 páginas cada.

O desenho exibido no Brasil segue as histórias em quadrinhos originais fielmente, quase que numa transcrição literal. A trilha sonora de abertura foi adaptada por aqui mesmo, como você bem pode reparar pela qualidade...

Em 1992 Kurumada fez Silent Knight Juu, uma espécie de atualização dos Cavaleiros do Zodíaco. Eram rapazes que usavam armaduras baseadas em insetos e que, ainda bem, durou pouco, menos de um ano.

Atualmente, Kurumada faz várias histórias curtas mas nunca mais repetiu o sucesso de Cavaleiros do Zodíaco.

E PRÁ ACABAR...

Cavaleiros do Zodíaco (Saint Seya, ou, traduzindo do japonês, Santos de Bronze) conquistou a garotada e muito marmanjão. Ninguém perde nenhum dos episódios.

Atualmente estão sendo exibidos 52 episódios da série. A partir do segundo semestre de 95, a Rede Manchete provavelmente exibirá mais 62 episódios inéditos. Ou seja, você tem 114 episódios de seu desenho favorito por todo o ano de 95.

Incríveis destinos aguardam Seiya e seus amigos

SAMURAI SEM DESTINO!

Seu olhar é duro e frio como aço polido; o mesmo aço de sua espada, a *dotanuki*. Em sua vida, já mandara para o Nada dezenas de almas. Homens bons, maus, mulheres, crianças, puros e ímpios. E ele leva nos braços o filho, testemunha de incontáveis feitos de luta e morte.

"Lobo Solitário" foi a maior sensação das histórias em quadrinhos nos EUA... e Brasil!

Desenhado por Kazuo Koike e com o roteiro de Goseki Kojima, ***"Lobo Solitário"*** permanece na memória dos leitores e colecionadores de quadrinhos brasileiros como a melhor obra japonesa já publicada fora do Japão (vai se saber o que tem por lá, escondido!). Tanto que influenciou profundamente o trabalho de *Frank Miller* e outros tantos desenhistas americanos.

Na história de "Lobo Solitário" percebem-se os recursos que tornam uma história clássica: desenho excelente, enquadramentos cinematográficos e um roteiro que fala a alma do leitor.

Ito Ogami é um *kai-shakunin*, um executor oficial do Império. É, portanto, o único homem do Japão autorizado a decapitar os homens da elite condenados por seus erros... Ou por terríveis tramas.

Sua posição influente causa ira e ódio do clã yagyu, mestres de armas do shogun e que cobiçam a sua função; visam ampliar o poder político do clã.

A esposa de Ito Ogami, Azami, lhe conta seus pesadelos: ela tem

medo da vingança dos espíritos dos executados por seu marido. Era o prenúncio de uma desgraça! Azami, assim como todos os outros membros do clã Ogami, é assassinada por ninjas. Mas Azami, à morte, dá a luz a Daigoro.

Ito Ogami é acusado de liderar um complô contra o shogun. Sabendo que o maligno Retsudo Yagyu é o responsável por essa maquinação, Ogami sabe o que se passou: ele se recusa a se matar como queria o Estado. Ele aponta sua espada contra as autoridades e mata dois filhos de Yagyu. Ito coloca Daigoro em um carrinho para bebê muito especial e parte pelas estradas do Japão, as estradas do Inferno. Desde então ele é um lobo solitário, eternamente caçado pelos homens responsáveis por sua deposição.

DOR E MORTE

O que é a vida de Ito Ogami? Um reto caminhar sobre um destino de fogo e gelo. Sua sina é não poder parar, vivendo abaixo de qualquer qualificação da implacável sociedade feudal japonesa, esperando o momento de sua vingança.

Ito é um pária. E, acima de tudo, um homem marcado para morrer. Mas seus inimigos não conseguem destruí-lo. Porquê? Ito Ogami está acima do bem e do mal, está acima de qualquer parâmetro e referencial humano. Seu ódio e sua determinação em busca de vingança põe abaixo as maquinações dos humanos governantes. É o poder do indivíduo sobre o Universo interno de suas dores.

Como prova de seu desprezo pelos valores da sociedade, Ito, que fora treinado e lutara pelo governo, passa a usar seus dotes direcionando-os para a destruição de quem antes ele servia!

Ito está do lado dos miseráveis, dos pobres e dos desgraçados. Estóico, Ito muitas vezes se condoi, tomando partido de quem é perseguido e injustiçado como ele o é.

Assim é a sina de Ito Ogami e seu filho Daigoro. Suas histórias comovem e emocionam os leitores, mexendo e fazendo pensar até aqueles bobões alienados. Clássico das histórias em quadrinhos, onde se pode tirar poesia até mesmo de um jato de sangue ou do decaptar de uma cabeça (!), "Lobo Solitário" pode ser comprado aqui mesmo. Escreva para:

Nova Sampa Av. Senador Casemiro da Rocha, 464, CEP 04047-000, São Paulo, S.P. e se informe! Ito Ogami quer ir para sua casa e lhe comover!

A Princesa e o Cavaleiro

Nas tardes saudosas dos anos 70/80, a problemática Rede Record exibiu um desenho japonês que foi o melhor e mais bem feito da época: A Princesa e o Cavaleiro (Ribon no Kishi).

Produzido em 1967 e trazido pela Trans-Global/Aloísio Leite Garcia (distribuidora famosa por trazer muita série japonesa), foi o segundo trabalho do mestre Ossamu Tezuka, o maior desenhista japonês de todos os tempos.

Feito pela produtora Mushi-Productions, do próprio Tezuka, A Princesa... contava a a história de Safire, um príncipe que era uma princesa que devia manter sua condição feminina escondida. Se o vilão Duque Duralumínio e seu assecla Sir Naylon ficassem sabendo, tomariam o trono da Terra de Prata, colocando no lugar o babaquinha filho do duque, Plástico. É proibido que mulheres subam ao trono, uma prova de machismo medieval.

DR

Não há outra saída, Safire deve se portar como um menino. Mas o Duque Duralumínio consegue desmascarar a farsa. Safire e a Rainha vão para a cadeia e Safire, de lá, escapando por uma passagem secreta, assume a identidade do Cavaleiro Vingador.

Resumir a história de Safire é impossí-vel. Nossa heroína foi aos mais distantes reinos do mar, enfrentou piratas, esca-

pou de ter seu coração mágico tirado pelo safado Satã, foi ajudada pela filha do próprio, Requet, ficou feia por maldição dos deuses e aguentou o chatinho anjo Chinky no cangote. Pior foi quando a Unidade X invadiu seu reino e o reino de seu amado Franz e botou tudo abaixo. Mas Safire derrotou os inimigos, casou-se no final e ficou bem de vida.

Os filhos de Safire, capa de manga

Talvez Safire seja o personagem de desenho animado japonês mais lembrado pelos brasileiros, além de ser responsável pela pergunta mais babaca dos que não conhecem produção japonesa: "porquê japones faz as meninas com os olhos tão grandes?"

Esta série começou como uma história em quadrinhos para garotas editada em 1954, sendo refeita em 1963. Esta segunda versão serviu de base para a série. Safire e Franz tiveram filhos, um casal de gêmeos, que teve histórias próprias mas não virou desenhos animado.

A Princesa e o Cavaleiro possui elementos da mitologia grega, cristã, e uma suspeita propaganda da bissexualidade: Safire é, diante de todos, um menino. Mas possui o corpo e o coração de menina. Num baile. ela se veste de menina para cativar o coração de seu amado *Franz*. E ele vai ficando desconfiado, até que chega a gostar da coisa!

Este desenho, como quase tudo que o seu Aloísio punha suas escandalosas mãos, veio com episódios sem a banda de vozes. Assim, muitas de suas histórias foram praticamente recontadas pelo dedicado diretor de dublagem, Gilberto Barole. Ele foi ajudado com os talentos de todos os dubladores, afinadíssimos.

A Princesa e o Cavaleiro é um dos poucos desenhos animados excelente, com histórias originais e bem feitas, superando Patrulha Estelar em qualidade de roteiro. E, incrível, todos os seus 51 episódios foram exibidos no Brasil! Mas foi o canto do cisne da produtora de Ossamu Tezuka que quebrou pouco depois..

DRAGON BALL Z

Se você tem um Megadrive ou Super-nintendo, decerto já jogou um dos três cartuchos que existem com esse título. E, se jogou, deve ter se divertido bastante com os golpes e poderes de Sungoku, Picolo, Vegita, Kuririn e a charmosa andróide Número 18.

O que pouca gente sabe, mas já deve ter suposto, é que, além do vídeo-game, Dragon Ball Z é uma história em quadrinho com mais de 6.000 páginas! E é também uma série de desenho animado com mais de 300 capítulos de trinta minutos cada.

Ao lado todos os personagens da série e, abaixo, Songoku transformado em SuperSaya

DR

DR

E que tem 20 longa-metragens especiais para cinema e vídeo! URRA, MEU!

Publicado desde 1984 na revista semanal japonesa Shonen Jump, D.B.Z. conta a história do ser da raça do planeta Saya, chamado Songoku. Ele veio para a terra ainda bebê, escapando

da destruição de seu planeta pelos inimigos de sua raça. Os terríveis seres chamados de Freezers.

Aqui chegando, Songoku levou uma pancada na cabeça ao pousar, que apagou sua natureza agressiva e anti-social.

Vivendo isolado numa floresta até os 17 anos, mas não aparentando nem um pouco essa idade, Songoku conhece a jovem Bulma e junta-se a ela na procura das misteriosas sete bolas dragão. Bolas mágicas que, quando juntas, evocam um poderoso dragão que atende a apenas um desejo. Após isso, as bolas se espalham pelo mundo e se tornam pedras por um ano. Quando então voltam ao normal.

Enfrentando vários perigos e inimigos, o grupo cresce em componentes: Kame, que viria a se tornar mestre de Songoku;

DR

Songoku e seu filho Gohan, na abertura do desenho

Kuririn, um carequinha que se tornou seu fiel amigo; Yamu e seu mascote Puaru, um gatinho poliforme e muitos outros.

Songoku cresce (os saya crescem fisicamente apenas quando crescem mentalmente, o que de-veria acontecer a certas pessoas...) e se casa com Titi. Seu primeiro filho chama-se Gohan. Bulma se casa com outro saya, o príncipe Vegita. Do casamento de ambos nasce o arisco Trunks.

Songoku morre duelando com um freezer mas volta a vida pela benevolência dos deuses, passando a fazer um treinamento intensivo, se tornando um Super-Saya. Com poder o bastante para explodir um planeta!

A partir desse ponto, a série vira pancadaria pura, com muitos envolvimentos. Vegita e Gohan também se tornam Super-Saya, o antigo inimigo e atual amigo Picolo aumenta seu poder. Surgem os andróides da organização criminosa Red Ribbon,

DR

que foi demolida por Songoku e companhia bela.

Nasce o segundo filho de Songoku, Goten, já bastante avançadinho em poder para sua tenra idade.

Um estranho Trunks adulto vem do futuro para alertar sobre os andróides da Red Ribbon números 17 e 18, que podem derrotá-los se não forem detidos a tempo.

Songoku morre definitivamente, após derrotar número 17 e salvar número 18 de ser absorvida pelo alien Serú, que se auto-destruiu, levando Songoku junto.

Atualmente os filhos de Songoku, Gohan e Goten, estão enfrentando seus próprios inimigos e tendo que conquistar arredias donzelas. Mas ninguém pensa em trazer esta série para o Brasil... Buááááa!

D.B.Z é um Mega sucesso no Japão

DR

HAI! NÓS TEMOS MANGÁ EM RPG

Se você gosta de RPG com personagens de mangá, no Japão existem toneladas desse material. Todo desenho de sucesso (principalmente os de ficção-científica e capa-espada), tem a sua versão em RPG! Mas como não dá prá arrumar tão fácil, e quando você consegue está em japonês, alguns malucos estão desenvolvendo seu próprio sistema para personagens de mangá!

É o caso de Fábio Koga, que desenvolveu um novo tipo de RPG aqui no Brasil para personagens de mangá. Sem as dificuldades do maior RPG conhecido, sem aquele monte de tabelas, regras chatas e mestres prepotentes, seu sistema simplificou e enriqueceu as regras de uma maneira nunca vista. Claro, o sistema desenvolvido por Koga também não é para criancinhas babonas; exige cérebro e habilidade.

Com o talento de Fábio Koga e os desenhos de Harumi Saito, Fábio Noboru Takahashi e Celso Ryuji Tomimatsu, (o mesmo pessoal que fez as ilustrações da revista *QUEM É QUEM GAMES 1-KING OF FIGHTERS 94*, publicada aqui pela Sampa. Você comprou?) o sistema ainda não tem nome mas chamou a atenção por possuir detalhes nunca vistos em outros jogos.

Só para se ter uma idéia, houve uma "democratização" da função do "mestre". O poder não fica apenas nas

mãos do "mestre", que decidia tudo e sabia tudo... Inclusive roubando e prejudicando os jogadores de quem ele não vai com a cara.

Neste sistema, o "mestre" participa do jogo mas possui seu personagem: o segredo é que todos os jogadores são mestres. Isso ocorre de turnos em turnos.

Outra surpresa é a existência de "universos paralelos" ou "possibilidades alternativas". Você e seu personagem pode se ver, de repente, tendo que ser um vendedor de meias em Araraquara nos anos 30! Você precisa viver de verdade, e não apenas vencer obstáculos!

Juntando-se a este sistema os desenhos especiais e agradáveis dessa turma,

tem-se um jogo diferente, emocionante e fácil sem ser banal. Todos os personagens são baseados no estilo japonês, tanto no desenho como no pique psicológico! E já existem dois universos prontos para serem lançados com esse sistema. Um de fantasia e aventura e outro de ficção-científica com vários tipos de robôs e naves espaciais.

E depois dizem que japonês não cria nada, só copia...

VOCÊ NÃO ESTÁ SÓZINHO!

Cresce a cada dia que passa os curiosos, aficcionados, fãs, fanáticos e apaixonados por desenho animado japones. Cada dia é menor o número de pessoas que pensa que o Japão só produz carro de qualidade, vídeo-cassetes e transistores... assim como diminui o número de cabeças ocas que teimam em pensar que desenho animado e gibi é coisa de criança. O Japão produz, por dia, cerca de cinco horas de animação. No Brasil, isso chega a, no máximo, 60 segundos por ano. E nenhum desenho animado nacional chega às telinhas.

Logo, nos Estados Unidos, onde os fãs e interessados possuem amplos meios de organização e sabem o que querem, aumentam os grupos ligados em animações e produções japonesas.

Vá afiando o seu inglês e saia na captura dos seguintes fanzines especializados em animação japonesa: Anime for the Masses, Anime Santa Cruz, Chabot Anime, Foothill A.N.I.M.E., No-Name Anime. Como não é bolinho achar informação neste país desinformado em que vivemos, escreva para:

Mark Simmons
1369 Hyde St. #57
San Francisco, CA 94109-3880, USA

O paciente Mark publica um fanzinaço de 52 páginas chamado CRANK que vai lhe jogar um balde de informações. Mas escreve em inglês. Ah, você tem micro? Entre na Internet e contacte Seitz@netcom.com. Aconteceu no dia 25 de fevereiro passado, a Fanime Con Spring '95. Foi um super-festival para fãs de animação japonesa e, assim, juntaram-se fãs até das Ouropa! E esse endereço virtual chama a tchurminha gringa que gentilmente dá o serviço e muito mais dicas. Eu fiquei prá lá de assanhado!

No Brasil, se tem notícia de apenas um único clube bem organizado de colecionadores e fãs de animações japonesas. É a ORCADE (Organização Cultural de Animação e Desenho). Formado por brasileiros e descendentes de orientais, a gangue se reúne na Gibiteca Municipal Henfil aos domingos a partir das 10:30. O endereço é Rua Sena Madureira 298 - CEP 04021-000, São Paulo, S.P. Ou escreva para:

ORCADE Caixa Postal 3111
CEP 01060-970- São Paulo-S.P.

SAIBA ONDE COMPRAR SEU OBJETO DE ADORAÇÃO

A maior dificuldade para o fã de animação japonesa (e mesmo o fã de ficção científica e séries de TV) é ter em suas mãos qualquer objeto relacionado a sua série ou filme favorito. São raríssimas as importadoras que se importam com esse público, sempre esquecido e desprezado.

Mas isso está para acabar. No dia 28 de Janeiro foi inaugurada a loja MEMORABILIA. E é uma doidera só! Esta loja pretende reunir em um único local, produtos relacionados às séries de F.C., cinema e televisão que não existem por aqui. Então, imagina, por exemplo, aquele seriado japonês que você gosta. Como Ultraman, vai! Você vai lá que deve ter alguma coisa. Se não tiver de momento e existir nos EUA ou Japão, os caras importam prá você! Não é uma delícia, bambino? De acordo com Leonardo, proprietário da loja, "a MEMORABILIA será a mais completa loja existente em São Paulo. Teremos um atendimento super-profissional; afinal, quem está do lado de lá do balcão sabe exatamente o que você quer!"

"De antemão para os leitores de sua revista, posso adiantar que já tenho disponível muitos kits e produtos relacionados às séries japonesas 'Patrulha Estelar', 'Gundan', 'Ranma 1/2', 'Macross', 'Ultras' e muito mais. Tenho acesso a todos os outros produtos disponíveis nos mercados japoneses, americanos... É tanta coisa, tudo nunca importado e que nenhuma loja especializada por aí se dignou a trazer... Bem, eu trouxe! É ver prá crer!" A MEMORABILIA não se aterá apenas aos brinquedos e aos seriados japoneses: haverão CD's de trilhas sonoras, posters, roupas, tudo o que estiver disponível da série "Jornada nas Estrelas', "Sea Quest"... É a glória!

Agora em sua inauguração, Leonardo promete uma venda especial para os colecionadores plantonistas, com exibição de vídeos inéditos no Brasil, material 100% legalizado e os mais incríveis produtos selecionados a dedo prá agradar. Anota aí o endereço!

MEMORABILIA-Rua Humberto Primo, 877 - Vila Mariana - São Paulo - S.P. - CEP 04018-033. Leonardo estará aceitando pedidos pelo correio , atendendo o leitor de qualquer lugar do Brasil.

TEM MAIS MANGÁ NO PRÓXIMO NÚMERO!

Nacional Kid é o Super-Homem japonês? É, bebé? Nada disso! E a gente prova!

Uma mania avassaladora: Kits plásticos... de menininhas de mangás! Delícia!!

Tecnologia e delírios! São os robôs japoneses alucinando!

Suaves, delicadas e grandes guerreiras! Conheça e se apaixone pela força de Bubble Gun Crisis!

Cadê Ás do Espaço, o irmão perdido de Speed Racer?

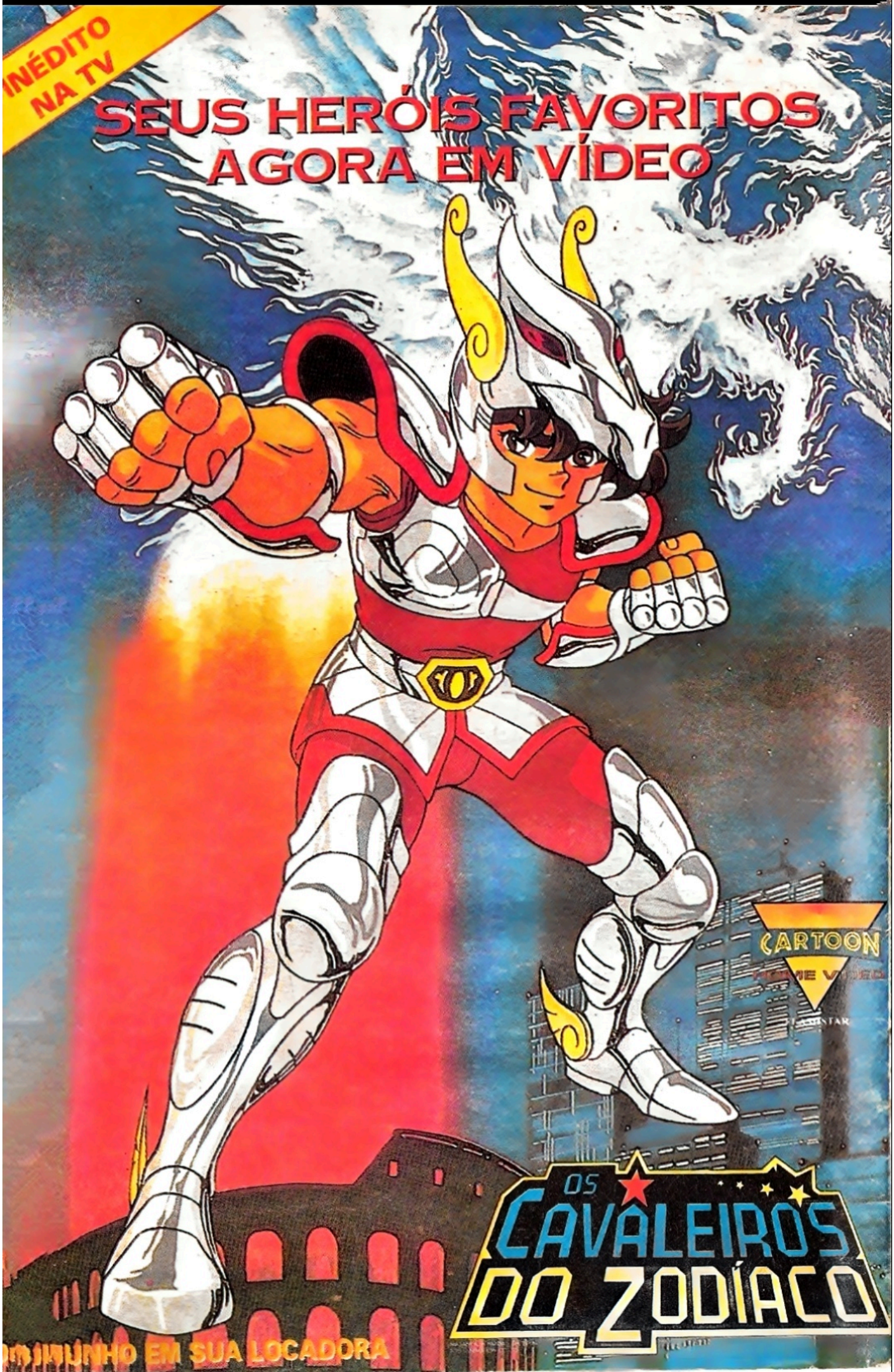
Ele é forte! É grandão! Dispara raios! E tinha um ziper nas costas! Ele se chama ULTRAMAN!

Ela era doce, loira e meiga: Candy Candy vai lhe arrancar suspiros de saudade!

Walt Disney japonês? Copiador de Max Fleisher? Conheça o deus do mangá, Ossamu Tezuka!

Fantomas! Super-Dínamo! Poderes Eróticos, o melhor desenho japonês lançado no Brasil! Ilustrações exclusivas, raras e inéditas E muito mais! Você ainda não viu nada! Tá tudo aqui, ó! No seu **JAPAN FURY**! Ó! Ó!

JAPAN FURY
é uma publicação da Nova Sampa Diretriz Editora Ltda. **Administração**; Av. Senador Casemiro da Rocha,464. CEP 04047-000-Mirandópolis - São Paulo - SP
Fone/Fax:(011)579-7197 **Diretor:** Carlos Alberto Cazzamatta. **Editor:** Franco de Rosa. **Produção:** Estúdio PPA. **Diretor:** Sérgio Peixoto Silva. **Chefe de Redação:** José Roberto Pereira. **Colaboradores:** Marcia Harumi Saito, Fabio Noboru Takahashi, Celso R. Tomimatsu. **Diagramação e Editoração Eletrônica:** Afonso Carlos Sandrini. **Idéia e Colaboração:** Gilberto Schoereder. Impressão: W. Roth S.A.


INÉDITO NA TV
SEUS HERÓIS FAVORITOS AGORA EM VÍDEO
CARTOON
OS CAVALEIROS DO ZODÍACO
NHO EM SUA LOCADORA